



**Medienkonzept des Gymnasiums der Stadt Meschede,
59872 Meschede**

Endfassung

Stand: 09.10.2018

(Technische Ausstattung und Ansprechpartner
angepasst im Mai 2022)

“Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.”

Inhaltsverzeichnis

1	Leitbild/Vision	S. 3
2	Landesseitige Vorgaben	S. 3
3	Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung	S. 3
4	Technische Ausstattung	S. 19
5	Fortbildungsbedarfe und Konzepte	S. 22
6	Kooperationspartner	S. 23
7	Evaluation	S. 23
8	Ansprechpartner	S. 25
	Anhang	S. 26

¹ "Bildung in der digitalen Welt - KMK." 8 Dez. 2016, https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 19. März 2018.

1 Leitbild / Vision

Das Gymnasium der Stadt Meschede hat das Ziel, ihren Schülerinnen und Schüler² in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche berufliche Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Jugendlichen zu entwickeln und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt, der Gesellschaft, des Berufs- sowie des Privatlebens durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich. Unsere Schule möchte mit ihrem Bildungs- und Erziehungsauftrag dazu beitragen, den Jugendlichen zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Die Verwendung von digitalen Medien dient dabei keinem Selbstzweck, sondern nur der zielgerichtete Einsatz derselben kann zur Ausbildung der genannten Kompetenzen führen. Insofern darf die mediale Entwicklung der Schule nicht bei einer neuen technischen Ausrüstung stehenbleiben, sondern die Schüler sollen im Umgang mit digitalen Medien auch über sie lernen und sie in sinnstiftenden inhaltlichen Kontexten als Werkzeuge nutzen lernen, wobei digitales Lernen analoges Lernen nicht ersetzen kann und darf, sondern der Einsatz stets mit Blick auf den Mehrwert reflektiert werden muss. Vor dem Hintergrund zunehmender Digitalisierung der Gesellschaft gehört zum pädagogischen Auftrag der Schule, die Schüler sowohl im technischen als auch verantwortungsvollen Umgang zu bilden, damit sie als mündige Bürger an der Gesellschaft teilnehmen und diese auch bewusst mitgestalten zu können.

2 Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW³ ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW⁴ ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern.

Bei der Umstellung auf G9 wird das Gymnasium der Stadt Meschede konsequent die Anbindung der Curricula an den Medienkompetenzrahmen in den Blick nehmen, die getroffenen Vereinbarungen (s. curriculare Verankerung) überprüfen und ggf. anpassen.

2 Im Folgenden wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit auf das Anführen beider Geschlechter verzichtet.

3 "Lehrplannavigator - Schulentwicklung NRW." 8 Mai. 2017, <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 19. März 2018.

4 "Medienpass NRW." <https://www.medienpass.nrw.de/>. Aufgerufen am 19. März 2018.

3 Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung

Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:
 - die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.,
 - die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen),
 - die Diagnose von Lernproblemen durch digitale Testformate,
 - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate wie Plickers oder Kahoot,
 - Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online-Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem) und
 - Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien.
- Die Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration (= vernetzte Zusammenarbeit)) zu erwerben und zu nutzen, um
 - Lernprozesse zu gestalten,
 - Medienkompetenz zu erwerben durch die begleitete Nutzung digitaler Medien,
 - Lernprozesse zu dokumentieren,
 - gemeinsam und vernetzt mit anderen Schülern zu arbeiten,
 - in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten und
 - Medienprodukte zu erstellen.
- Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge (z.B. Logineo NRW⁵) darüber hinaus, um
 - sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken,
 - sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren,
 - gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen,

5 "LOGINEO NRW - Das Gemeinschaftsprojekt von Land und Kommunen": schrittweise Einführung ab Herbst 2018 geplant <http://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO-NRW/PM-LNRW/>
Aufgerufen am 17.07.2018.

- die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen und
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen.
- Die Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit, Ortswechsel).
- Es sollen mobile Schulgeräte für Schüler vorhanden sein. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schüler und werden je nach Unterrichtsvorhaben durch eigene Geräte der Schüler ergänzt.
 - Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:2 (ein Gerät auf zwei Schüler je Klasse) sein, um Arbeit im Team zu ermöglichen.
 - Je nach Szenario sollte es möglich sein, Gerätesätze zu kombinieren, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen eine 1:1-Ausstattung nutzen zu können.
- Je nach Unterrichtsvorhaben soll es auch möglich sein, dass Schüler auch eigene Endgeräte (BYOD: Tablets, Smartphones, Notebooks, ...) mitbringen, um damit im Unterricht, auch mit Zugriff auf das Internet, zu arbeiten. So soll es ermöglicht werden, dass möglichst viele Schüler gleichzeitig digitale Medien und Werkzeuge nutzen können, wenn dieses pädagogisch sinnvoll ist.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.
- Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher verfügbar zu machen.
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge soll für Schüler wie Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags werden, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD-Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW im Anhang zu entnehmen.

1. **Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
2. **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
3. **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
4. **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
5. **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
6. **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.⁶

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne sind durch die Fachkonferenzen gesichtet worden und die Förderung von Teilkompetenzen wurde integriert. Die folgende Zuordnung der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens ist ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess und wird daher im Laufe des Schuljahres 2018/19 durch die jeweils unterrichtenden Kolleginnen und Kollegen evaluiert. Die Auflistung ist als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel- und langfristig weiterentwickelt wird.

Bei der Umstellung unserer Schule auf G9 und bei der damit verbundenen Lehrplanarbeit werden die Teilkompetenzen an sinnvollen Stellen integriert. Dabei findet stets der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien. Die Technik dient als Hilfsmittel und stellt keinen Selbstzweck dar.

Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt. Überfachliche Projekte werden verantwortlichen Personen bzw. Gruppen zugeordnet.

⁶ Quelle: Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. Online unter: https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf.

Im Anhang findet sich die Zuordnung der Teilkompetenzen nach Fächern und Jahrgangsstufen.

1. Bedienen und Anwenden			
1.1 Medienausstattung (Hardware)			
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.	Jg.	Fach	Thema
	5	IKG	Einführung in die Benutzung der Schul-IT; Anmeldung, Grundlagen des Netzwerks, etc.
	5	Politik	Umgang mit dem PC (Internetrecherche)
	5	Erdkunde	Nutzung der Ortungsfunktionen/GPS zur Orientierung (Smartphones/Geocaching)
	5	Kunst	Digitale Bildbearbeitung, Speicherung, etc.
	5	Medien-scouts	Übung des (reflektierten Umgangs) mit WhatsApp im Einzel- sowie Gruppenchat
	9	WPII M/PH/IF	Aufbau, Funktion eines PCs

1.2 Digitale Werkzeuge			
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.	Jg.	Fach	Thema
	5	Deutsch	Grundfunktionen Textverarbeitung (mit Rechtschreibprüfung)
	5	Erdkunde	Nutzung von Google-Maps(Google-Earth, o.ä.) zur Untersuchung von Stadtmodellen/-teilen am Heimatort
	5	Biologie	Auswertung kurzer, biologischer Filmsequenzen
	5	Kunst	Digitale Bildbearbeitung, Speicherung, etc.

	6	Kunst	Digitale Bildbearbeitung, Speicherung, etc. (Vertiefung)
	6	Physik	Erstellen digitaler Versuchsprotokolle mit Office-Programmen (Diagramme, Texte, Bilder)
	6	Geschichte	Herstellung eines Zeitstrahls / kleine Präsentation zu römischen/griechischen Göttern
	6	Geschichte	Videoerstellung: Olympische Spiele im antiken Griechenland
	6	Mathematik	Erstellung v. Diagramme u. Boxplots mithilfe der Tabellenkalkulation; Geometrie-Konstruktionen z.B. mit Euklid DynaGeo
	7	Biologie	Auswertung kurzer, biologischer Filmsequenzen Schneiden von Tierstimmen mit Audioprogrammen (z.B. Audacity)
	7	Erdkunde	Nutzung digitaler, interaktiver Globen u. Karten (mit Whiteboard u. PCs/Tablets)
	7	Mathematik	Zins- und Zinseszinsrechnung mithilfe der Tabellenkalkulation, Geometrie-Konstruktionen z.B. mit Euklid DynaGeo
	7	Biologie	Arten einer Biozönose (Textverarbeitung/Präsentation)
	7	Kunst	Videobearbeitung und -erstellung
	7	Deutsch	Umgang z.B. mit Mindmapping-Programmen
	ab 7	Chemie	Erstellen digitaler Molekülmodelle mit „Chemsketch“, Durchführung virtueller Experimente, z.B. auf „Chemie-Interaktiv“, Auswertung von Messwerten (Diagramme, Titrationskurven)
	7	Geschichte	Virtueller Klosterbesuch, 3D-Stadtmodelle
	8	Deutsch	Textverarbeitung: Verfassen einer Bewerbung

	8	Physik	Digitale Aufnahme/Auswertung von Messdaten (Digitale Messwerterfassung) (Diagramme, Trendlinien, ...), Virtuelle Experimente bspw. zur Elektrizitätslehre
	8	Kunst, KR/ER/PP	Zielgerichtete Verwendung von Suchmaschinen und zusammenfassende Wiedergabe von Internetseiten, etc.
	8	EDV/ StuBO	Systematische Einführung in die EDV (v.a. Office-Programme): Einführung in die Textverarbeitung, Erstellung digitaler Präsentationen, (Einführung in die Tabellenkalkulation)
	8	WP/II M/PH/IF	Einführung in die Tabellenkalkulation (Eingabe v. Daten, Zahlenformate, Funktionen. Formeln SUMME, WENN, SVERWEIS, etc. Erstellung von untersch. Diagrammtypen), wissenschaftliche Nutzung versch. Werkzeuge (Geometrie-, Modellbildungs- und Planetariumsprogramme)
	9	Physik	Digitale Aufnahme/Auswertung von Messdaten (Digitale Messwerterfassung für SuS) (Diagramme, Trendlinien, ...), Virtuelle Experimente bspw. zur Elektrizitätslehre
	9	Erdkunde	Nutzung von Geoinformationssystemen (GIS/WebGIS), Nutzung von GoogleMaps/Earth zur Untersuchung von Verstärkerprozessen/MegaCities, etc.; Auswertung v. Satellitenbildern Erweiterte Nutzung der Tabellenkalkulation (Erstellung verschiedenster Diagrammformen zur Bevölkerungsentwicklung/-verteilung)
	9	Deutsch	Textverarbeitung: Fehler korrigieren und vermeiden (auch digitaler Duden)
	9	Biologie	Erstellung von Filmen (Stop-Motion-, mikroskopische Filme) zu biolog. Themen; Nutzung von Online-Analysertools zu Stammbäumen

1.3 Datenorganisation

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.	Jg.	Fach	Thema
	5	IKG	Textdokument speichern (Speichermedien, Laufwerke, USB; Wdh. in Deutsch/Politik)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p> <p>Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.</p>	Jg.	Fach	Thema
	5	Politik	Quellenangaben/Zitierstandards, Urheberrechte
	5	Politik	Arbeiten mit dem Internet ABC, Lernmodul „Text und Bild - kopieren und weitergeben“
	7	Biologie	Arten einer Biozönose (Textverarbeitung/Präsentation)
	7	Ensemble e.V./Social Network Training	Sensibilisierung für den individuellen Datenschutz, den Schutz der Privatsphäre, die Wirkung von Kommunikation und daraus entstehende Gruppendynamik
	7	OT/Workshop „Internet und Medien“	Erarbeitung von zentralen Datenschutzbestimmungen, v.a. Recht am eigenen Bild, Urheberrecht etc.
	8	Politik	Soziale Netzwerke (eigene Daten/Sicherheit) bewerten und reflektieren

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

<p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p> <p>Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.</p>	Jg.	Fach	Thema
	5	Politik	Informationsrecherche über ausgewählte Standardsuchmaschinen (wie z.B. blinde Kuh, Internet ABC, Google, Duck-DuckGo) und andere digitale Quellen (Lexika etc.)
	5	Deutsch	Recherchemöglichkeiten bei Bibliotheksbesuch
	6	Deutsch	Recherche im Internet und in Fachbüchern „Strittige Themen der Diskussion“
	7	Geschichte	Virtueller Klosterbesuch, 3D-Stadtmodelle

	8	Kunst, KR/ER/PP	Zielgerichtete Verwendung von Suchmaschinen und zusammenfassende Wiedergabe von Internetseiten, etc.
	9	Geschichte	Bearbeitung von Karten-/Propagandamaterial, 3D-Modelle

2.2 Informationsauswertung			
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Jg.	Fach	Thema
Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	5	Politik	Informationsrecherche über ausgewählte Standardsuchmaschinen (wie z.B. blinde Kuh, Internet ABC, Google, Duck-DuckGo) und andere digitale Quellen (Lexika etc.)
	6	Deutsch	Strukturierung der gefundenen Informationen
	8	Kunst, KR/ER/PP	Zielgerichtete Verwendung von Suchmaschinen und zusammenfassende Wiedergabe von Internetseiten, etc.

2.3 Informationsbewertung			
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Jg.	Fach	Thema
Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	5	Politik	Kritische Bewertung der einzelnen Quellen
	ab 6	Geschichte	Quelleninterpretation (in allen Jahrgangsstufen)
	6	Medien-scouts	Bewusstseins-schaffung für die Beeinflussungsstrategien (unbewusste Steuerung, Werbung, Vermarktung)
	6	Mathematik	Stochastik: Bewertung statistischer Informationen aus Diagrammen/Sachtexten
	7	Deutsch	Kriteriengeleitete Bewertung von Medien (TV-Sendung, -film) Reflektion und Bewertung von Inhalten, Intention, Funktion, Gestaltungs- und Wirkungsweisen
	8	Geschichte, Kunst, KR/ER/PP	Quellenarbeit, angeleitete Quellenhinterfragung, Glaubwürdigkeit und Wertneutralität von Internetseiten
	9	Geschichte, KR/ER/PP	Quellenarbeit; Angeleitete Hinterfragung: Glaubwürdigkeit und Wertneutralität von Internetseiten

2.4 Informationskritik			
	Jg.	Fach	Thema
Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.	6	Medien-scouts	Bewusstseins-schaffung für die Beeinflussungsstrategien (unbewusste Steuerung, Werbung, Vermarktung)
	8	Politik	Bewertung von Youtube- und TV-Inhalten

3. Kommunizieren und Kooperieren			
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse			
	Jg.	Fach	Thema
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.	5	Medien-scouts	Übung des reflektierten Umgangs mit WhatsApp im Einzel- sowie Gruppenchat, Rückblick auf die bisherige Nutzung und Erarbeitung von Perspektiven
	7	Ensible e.V./Social Network Training	Sensibilisierung für den individuellen Datenschutz, den Schutz der Privatsphäre, die Wirkung von Kommunikation und daraus entstehende Gruppendynamik

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln			
	Jg.	Fach	Thema
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.	5	Biologie	Erarbeitung von Regeln für die digitale Kommunikation (psychische Gesundheit, Sexualerziehung, Pubertät)
	5	Medien-scouts	Übung des reflektierten Umgangs mit WhatsApp im Einzel- sowie Gruppenchat, Rückblick auf die bisherige Nutzung und Erarbeitung von Perspektiven
	7	Ensible e.V./Social Network Training	Sensibilisierung für den individuellen Datenschutz, den Schutz der Privatsphäre, die Wirkung von Kommunikation und daraus entstehende Gruppendynamik

	8	Politik	Reflektion der Kommunikation in soz. Netzwerken
--	---	---------	---

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p> <p>Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.</p>	Jg.	Fach	Thema
	5	Medien-scouts	Übung des reflektierten Umgangs mit WhatsApp im Einzel- sowie Gruppenchat, Rückblick auf die bisherige Nutzung und Erarbeitung von Perspektiven
	9	Geschichte	Überprüfung aktueller politischer Tagesberichterstattung (z.B. „FakeNews“)
	9	Physik	Möglichkeit der Einflussnahme der Massenmedien auf die Meinungsbildung unserer Gesellschaft (Reaktorsicherheit/Endlagerungsproblematik/Energieversorgung in der Zukunft)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

<p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p> <p>Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.</p>	Jg.	Fach	Thema
	5	Medien-scouts	Umgang mit WhatsApp
	6/7	Ensemble e.V./Social Network Training	Prävention und Intervention bei Cybermobbing
	7	Medien-scouts	Umgang mit youtube
	7	OT/Workshop „Internet und Medien“	Cybergewalt

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen Ich habe digitale Medienprodukte gestaltet.	Jg.	Fach	Thema
	5	Biologie	Erstellung von Lernplakaten zu Wirbeltierklassen, Sinnesspezialisten
	6	Kunst	Vorbereitung/Präsentation eines digitalen Vortrages
	6	Mathematik	Planen, durchführen, auswerten und präsentieren von Daten aus Umfragen
	6	Deutsch	Gestaltung eigener Berichte (Klassenausflug, eine Klassenaktion, ein Schulereignis) und veröffentlichen dieses Medienprodukt in schulinternen Kontexten (Homepage, Schülerzeitung oder Klassenwand)
	7	Deutsch	Umgang z.B. mit Mindmapping-Programmen
	7	Geschichte	Erstellung von Medienprodukten (Präsentation, Blog)
	8	Kunst	Vorbereitung/Präsentation eines digitalen Vortrages
	8	EDV/ StuBO	Systematische Einführung in die EDV (v.a. Office-Programme): Einführung in die Textverarbeitung, Erstellung digitaler Präsentationen, (Einführung in die Tabellenkalkulation)
	9	Biologie	Erstellung von Filmen (Stop-Motion-, mikroskopische Filme) zu biolog. Themen; Nutzung von Online-Analysetools zu Stammbäumen
9	Erdkunde	Anfertigung und Vergleich unterschiedlicher Präsentationsformen (Plakat, digitale Präsentation ...)	

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Jg.	Fach	Thema
	6	Mathematik	Erstellung v. Diagramme u. Boxplots mithilfe der Tabellenkalkulation; Geometrie-Konstruktionen z.B. mit Euklid DynaGeo

<p>Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.</p>	7	Biologie	Arten einer Biozönose (Textverarbeitung/Präsentation)
	8	Politik	kriterienorientierte Bewertung v. Medienprodukten/Formaten/Sendungen (TV/Videoportale)
	8	EDV/ StuBO	Systematische Einführung in die EDV (v.a. Office-Programme): Einführung in die Textverarbeitung, Erstellung digitaler Präsentationen, (Einführung in die Tabellenkalkulation)
	9	Biologie	Erstellung von Filmen (Stop-Motion-, mikroskopische Filme) zu biolog. Themen; Nutzung von Online-Analysetools zu Stammbäumen
	9	Geschichte	Bildbearbeitung, Erstellung von Hörspielen und Podcasts

4.3 Quellendokumentation			
	Jg.	Fach	Thema
<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p> <p>Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.</p>	5	Politik	Quellenangaben/Zitierstandards, Urheberrechte
	ab 6	Kunst	Erstellung eines korrekten Quellenverzeichnisses
	ab 7	Geschichte	Quellenarbeit
	8	EDV/ StuBO	Systematische Einführung in die EDV (v.a. Office-Programme): Einführung in die Textverarbeitung, Erstellung digitaler Präsentationen, (Einführung in die Tabellenkalkulation)

4.4 Rechtliche Grundlagen			
	Jg.	Fach	Thema
<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p> <p>Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.</p>	6	Kunst	Beachtung von Bildrechten, Lizenzen, etc.
	7	OT/Workshop „Internet und Medien“	Erarbeitung von zentralen Datenschutzbestimmungen, v.a. Recht am eigenen Bild, Urheberrecht etc.

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p> <p>Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.</p>	Jg.	Fach	Thema
	6	Medien-scouts	Bewusstseins-schaffung für die Beeinflussungsstrategien (unbewusste Steuerung, Werbung, Vermarktung)

5.2 Meinungsbildung

<p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p> <p>Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.</p>	Jg.	Fach	Thema
	6	Medien-scouts	Bewusstseins-schaffung für die Beeinflussungsstrategien (unbewusste Steuerung, Werbung, Vermarktung)
	7	Geschichte	Darstellungen historischer Persönlichkeiten in ihrer Wirkabsicht erkennen, Karikaturen decodieren und verstehen (alle Jahrgangsstufen)
	8	Politik	Filter und Prinzipien bei der Weitergabe v. Nachrichten
	9	Religion	Meinungsbildung im Zusammenhang mit Sekten, Aberglauben und der Kirche im Nationalsozialismus
	9	Biologie	Quellenvergleich zum Thema Embryonenschutz

5.3 Identitätsbildung

<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <p>Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und soziale Medien auf mich wirken können.</p>	Jg.	Fach	Thema
	6	Medien-scouts	Bewusstseins-schaffung für die Beeinflussungsstrategien (unbewusste Steuerung, Werbung, Vermarktung)
	6	Biologie	Analyse von Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen bei den Themen Essverhalten und Sexualerziehung
	9	Biologie	Analyse von Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen bei den Themen Essverhalten und Sexualerziehung

	9	PP	„Quellen der Erkenntnis“ – Quellen der eigenen Erkenntnis im Rahmen einer Mediengesellschaft kritisch beurteilen
--	---	----	--

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung			
	Jg.	Fach	Thema
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	8	Politik	Filter und Prinzipien bei der Weitergabe von Nachrichten

6. Problemlösen und Modellieren			
6.1 Prinzipien der digitalen Welt			
	Jg.	Fach	Thema
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.	6	Mathematik	Erstellung v. Diagramme u. Boxplots mithilfe der Tabellenkalkulation; Geometrie-Konstruktionen z.B. mit Euklid DynaGeo
	8	WPII M/PH/IF	Einführung in die Tabellenkalkulation (Eingabe v. Daten, Zahlenformate, Funktionen. Formeln SUMME, WENN, SVERWEIS, etc. Erstellung von untersch. Diagrammtypen), wissenschaftliche Nutzung versch. Werkzeuge (Geometrie-, Modellbildungs- und Planetariumsprogramme)
	8	WPII M/PH/IF	Erkennen und Nutzen von Algorithmen
	9	WPII M/PH/IF	Computerprogramme als Hilfsmittel

6.2 Algorithmen erkennen			
	Jg.	Fach	Thema
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.	8	WPII M/PH/IF	Einführung in die Tabellenkalkulation (Eingabe v. Daten, Zahlenformate, Funktionen. Formeln SUMME, WENN, SVERWEIS, etc. Erstellung von untersch. Diagrammtypen), wissenschaftliche Nutzung versch. Werkzeuge (Geometrie-, Modellbildungs- und Planetariumsprogramme)

	8	WPII M/PH/IF	Erkennen und Nutzen von Algorithmen
	9	WPII M/PH/IF	Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen (in Small Basic)

6.3 Modellieren und Programmieren			
	Jg.	Fach	Thema
Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen Ich habe ein Programm selbst programmiert.	6	Mathematik	Erstellung v. Diagramme u. Boxplots mithilfe der Tabellenkalkulation; Geometrie-Konstruktionen z.B. mit Euklid DynaGeo
	8	WPII M/PH/IF	Einführung in die Tabellenkalkulation (Eingabe v. Daten, Zahlenformate, Funktionen. Formeln SUMME, WENN, SVERWEIS, etc. Erstellung von untersch. Diagrammtypen), wissenschaftliche Nutzung versch. Werkzeuge (Geometrie-, Modellbildungs- und Planetariumsprogramme)
	8	WPII M/PH/IF	Erkennen und Nutzen von Algorithmen
	9	WPII M/PH/IF	Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen (in Small Basic)

6.4 Bedeutung von Algorithmen			
	Jg.	Fach	Thema
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.			

4 Technische Ausstattung

Ist-Zustand (Mai 2022)

Bei den Angaben zur technischen Ausstattung beschränken wir uns auf die allgemeine Beschreibung zur Anzahl der verfügbaren, noch sinnvoll im Unterricht nutzbaren Geräte.

	Anzahl	Beschreibung
Computerräume	3	2x 17 PCs, 1x 11 PCs (incl. Lehrercomputer) jeweils mit Beamer
Mobile Endgeräte	90	Laptops mit Touchdisplay in 3 Rollwagen in verschiedenen Gebäudeteilen
Rechner in Fachräumen	15 34	1x Physik, 1x Biologie, 1x Chemie, 1x Deutsch, 1x Geschichte, 1x Katholische Religion, 1x Mathematik, 1x Sozialwissenschaften, 1x Französisch, 1x Englisch, 1x Philosophie, 1x Latein, 1x Sport, 1x Kunst, 1x Musik, 1x Erdkunde; Apple i-Pads speziell für den Einsatz im Kunst- und Musikunterricht
Rechner in Klassenräumen	keine	
Präsentationsmöglichkeiten	6 interaktive Whiteboards	Raum 21, 27, 132, 117, 133, 138
	16 fest installierte Projektoren	Raum 13, 22, 24, 31, 35, 101, 109, 103, 135, 136, 140, 213, 214, 217, 222, 225
	8 mobile Projektoren	Standorte Sekretariat, 37 und Schülerbibliothek
	5 Dokumentenkameras	Einfache Präsentationsmöglichkeiten ergeben sich ebenfalls mit den Dienstgeräten
Schulserver	-	Microsoft-Benutzerkonten für jeden Lehrer und Schüler, Administration durch die Stadt (Microsoft Azure-AD/Intune); Cloud-Anbindung
Lernplattform	1	LogineoNRW-LMS (Land Nordrhein-Westfalen), schulinternes NAS für pädagogische Zwecke

Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	1	Verwaltungscloud in LogineoNRW mit einem zusätzlich geschützten Bereich für personenbezogene Daten; Nutzung digitaler Klassen- und Kursbücher mit WebUntis; Speichermöglichkeiten im Bereich der Clouds bei Microsoft 365 (für nicht-personenbezogene Daten)
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Schülerinnen und Schüler		LogineoNRW-LMS und Clouds bei Microsoft 365
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter	Dienstgeräte für alle Kollegen 8 PCs 3 PCs	„Microsoft Surface Go 2“ bzw. iPad 7 - Einrichtung und Verwaltung durch die Stadt, s.o. Beratung und Stufenkoordination Schulleitung und Zeugnisdruck
WLAN	Mesh-Netzwerk mit > 20 AP	4 getrennte Netzwerke (VLANs): Administration, Education, Teacher, Student; Zugang für schuleigene Geräte (Education), private Schülergeräte (Student) und private Lehrergeräte (Teacher); Abdeckung aller Räume und Gebäudeteile
Breitbandanbindung		Glasfaseranschluss
Homepage		Anbieter Strato
First-Level-Support		Medienbeauftragter Herr Löser
Second-Level-Support		Stadt Meschede, Fa. Uniserve

Ausstattungsplanung

Um die oben aufgeführten Kompetenzen in der geplanten Weise im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung. Diese erfolgt dank der verschiedenen Fördermittel von Bund und Ländern zeitnah oder ist bereits erfolgt.

Dadurch ist es bereits jetzt in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.

Unmittelbarer Bedarf

In allen Klassenräumen sollen zeitnah mobile Präsentationsmöglichkeiten, die problemlos mit den Dienstgeräten der Lehrkräfte angesteuert werden können, existieren.

In einigen Klassenräumen und allen Fachräumen bestehen bereits jetzt gute bis sehr gute Präsentationsmöglichkeiten.

Für die weiteren Räume ist die Anschaffung von ca. 20 Beamern mit Projektionsflächen geplant, darüber hinaus werden sechs mobile Displays angeschafft.

Auch fünf neue weiße Pylonentafeln incl. großem Display wurden beim Schulträger beantragt.

Für all diese Bedarfe nutzt der Schulträger Fördermittel; die Geräte befinden sich überwiegend im Ausschreibungsverfahren.

Kurzfristige Planungen

Die zukünftige Jahrgangsstufe 9 wird im Laufe des nächsten Schuljahrs (2022/23) mit iPads ausgestattet (elternfinanziert). Dies wird zurzeit von einer Arbeitsgruppe vorbereitet und anschließend begleitet.

Durch die sukzessive Einführung von „iPad-Klassen“ erhofft sich die Schule weitere große Schritte beim Umsetzen der im Medienkompetenzrahmen aufgeführten Teilkompetenzen. Dabei ist uns wichtig, zunächst mit einer Jahrgangsstufe zu beginnen und Schülerinnen und Schüler sowie Kolleginnen und Kollegen langsam an eine pädagogisch sinnvolle und sichere Integration der Geräte in den Schulalltag heranzuführen.

Hier kommen vor allem „freiwillige“ Lehrkräfte, die besonders geschult werden und als Pilotgruppe fungieren, zum Einsatz.

Mittelfristige Planungen

Durch die Ausweitung der iPad-Ausstattung auf jährlich eine weitere Jahrgangsstufe steigen weitere Lehrkräfte in die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen ein und orientieren sich dabei an den Erfahrungen der Pilotgruppe.

Die Schule fährt fort, die schulinternen Lehrpläne anzupassen. Bei der Entwicklung berücksichtigt sie die Erfahrungen aus der bisherigen Unterrichtspraxis sowie den bis dahin stattgefundenen Fortbildungen.

Langfristige Planungen

Langfristige Ziele sind:

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig zielgerichtet in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpass NRW.

5 Fortbildungsbedarfe und Konzepte

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Zunächst ist natürlich der eigene Einsatz im Unterricht notwendig, um Sicherheit durch eigenen Umgang zu gewinnen und verschiedene Möglichkeiten auszutesten. Schüler werden dann schrittweise in die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge einbezogen.

Die darüber hinaus gehende notwendige Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

- Das Kollegium soll fortgebildet werden, u. a. durch die Medienberater des Kompetenzteams des Hochsauerlandkreises
 - zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht,
 - zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen,
 - zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen,
 - zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien,
 - zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.,
 - zur Nutzung von Logineo NRW zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse und
 - zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Gleichzeitig nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Das Kollegium vernetzt sich mit den weiterführenden Schulen der Stadt Meschede und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Im Kollegium wird das Format der Mikrofortbildung genutzt, um in Pausen im Zeitrahmen von 15 bis 30 Minuten Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben.
- In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Zu diesen pädagogischen Tagen wird zusätzlicher Input von außen geholt.
- Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.
- Einzelne Lehrkräfte werden darüber hinaus über entsprechende Foren und Kanäle (z.B. EDU Camps, ...) neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule einbringen.

Fortbildungen	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Umgang mit dem Server, dem W-LAN und den Tablets für alle Lehrkräfte	kurzfristig	allgemein
Umgang mit den interaktiven Displays für interessierte Lehrkräfte	kurzfristig	allgemein
fachspezifische Fortbildungen	mittelfristig	

6 Kooperationspartner

- Ensible e. V.: Social Network Training für Schüler und Durchführung von Elternabenden in den Jahrgangsstufe 6 und 7
- OT Meschede: Workshop „Internet und Medien“ in der Jahrgangsstufe 7

7 Evaluation

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, ist es sinnvoll, in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberzustellen.

- Dazu sollen Befragungen der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen, Lehrkräfte, Schüler und Eltern, vorgenommen werden.
- Geeignete Instrumente für Befragungen könnten sein:
 - Edkimo (für Lehrkräfte in NRW kostenlos)
 - Fragebögen auf Papier
 - Grafstat⁷ und ähnlich

⁷ "Fragebogensoftware GrafStat - Das Fragebogenprogramm" <http://www.grafstat.de/>. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.

- In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienpass NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.
- Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben.
- Darüber hinaus können von Schüler angelegte digitale Portfolios zur Überprüfung des Erfolges genutzt werden.

Aus den Ergebnissen der Befragungen wird dann abgeleitet, wo im schulischen Entwicklungsprozess nachgesteuert werden muss. Entsprechend sind die fachliche Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen und daraus folgend das Medienkonzept anzupassen.

Prozessbeschreibung

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtkoordination wurde durch den Medienbeauftragten sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

Die Leiter der Fachkonferenzen wurden für die schulweite Koordination des Prozesses in die Arbeit einbezogen.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW zu erweitern.

Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen in einem Arbeitskreis zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung. Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

8 Ansprechpartner

Schulleiterin: Frau Claudia Bertels

Medienbeauftragter: Herr Christoph Löser

Fortbildungskoordinatorin: Frau Hiltrud Nagel

Dieses Medienkonzept ist auf der Lehrerkonferenz am 19.09.2018 vorgestellt und in Einzelheiten angepasst worden; auf der Schulkonferenz am 04.10.2018 wurde es vorgestellt, diskutiert und einstimmig verabschiedet.

Aktualisierung

Die Kapitel 4 und 8 wurden an die veränderten Rahmenbedingungen angepasst.

Die Schulleitung im Mai 2022

Anhang

Zuordnung der Teilkompetenzen nach Jahrgangsstufen/Fächern

Stufe	Fach	Thema/verpflichtende Inhalte (Neueinführung, Erweiterung bestehender Kompetenzen)	Kompetenzen (Schwerpunkte)	Bemerkungen
5	IKG	- Einführung in die Benutzung der Schul-IT; Anmeldung, Grundlagen des Netzwerks, etc. - Textdokument speichern (Speichermedien, Laufwerke, USB; Wdhg. In Deutsch/Politik)	1.1 1.3	
	Politik	- Umgang mit dem PC (Internetrecherche) und - Informationsrecherche über ausgewählte Standardsuchmaschinen (wie z.B. blinde Kuh, Internet ABC, Google, DuckDuckGo) und andere digitale Quellen (Lexika etc.) - Quellenangaben/Zitierstandards, Urheberrechte - Kritische Bewertung der einzelnen Quellen - Arbeiten mit dem Internet ABC, Lernmodul „Text und Bild – kopieren und weitergeben“	1.1 2.1, 2.2 1.4, 4.3 2.3 1.4	
	Deutsch	- Grundfunktionen Textverarbeitung (mit Rechtschreibprüfung) - Recherchemöglichkeiten bei Bibliotheksbesuch	1.2 2.1	
	Erdkunde	- Nutzung der Ortungsfunktionen/GPS zur Orientierung (Smartphones/Geocaching) - Nutzung von Google-Maps(Google-Earth, o.ä.) zur Untersuchung von Stadtmodellen/-teilen am Heimatort	1.1 1.2	
	Biologie	- Auswertung kurzer, biologischer Filmsequenzen - Erstellung von Lernplakaten zu Wirbeltierklassen, Sinnesspezialisten - Erarbeitung von Regeln für die digitale Kommunikation (psychische Gesundheit, Sexualerziehung, Pubertät)	1.2 4.1 3.2	
	Kunst	- Digitale Bildbearbeitung, Speicherung, etc.	1.1, 1.2	
	Mediencouts/ WhatsApp-Workshop:	- Übung des reflektierten Umgangs mit WhatsApp im Einzel- sowie Gruppenchat, Rückblick auf die bisherige Nutzung und Erarbeitung von Perspektiven	1.1 3.1, 3.2, 3.3	
6	Kunst	- Digitale Bildbearbeitung, Speicherung, etc. (Vertiefung) - Vorbereitung/Präsentation eines digitalen Vortrages	1.2 4.1	

		- Erstellung eines korrekten Quellenverzeichnisses - Beachtung von Bildrechten, Lizenzen, etc.	4.3 4.4	
	Physik	Erstellen digitaler Versuchsprotokolle mit Office-Programmen (Diagramme, Texte, Bilder)	1.2	
	Geschichte	- Herstellung eines Zeitstrahls / kleine Präsentation zu römischen/griechischen Göttern - Videoerstellung: Olympische Spiele im antiken Griechenland - Quelleninterpretation (in allen Jahrgangsstufen)	1.2 1.2 2.3	
	Deutsch	- Recherche im Internet und in Fachbüchern „Strittige Themen der Diskussion“ - Strukturierung der gefundenen Informationen	2.1 2.2	
	Mediencouts/ Youtube-Workshop	Bewusstseins-schaffung für die Beeinflussungsstrategien (unbewusste Steuerung, Werbung, Vermarktung)	2.3, 2.4	
	Mathematik	- Erstellung v. Diagramme u. Boxplots mithilfe der Tabellenkalkulation; Geometrie-Konstruktionen z.B. mit Euklid DynaGeo - Stochastik: Bewertung statistischer Informationen aus Diagrammen/Sachtexten - Planen, durchführen, auswerten und präsentieren von Daten aus Umfragen	1.2, 4.2 6.3, 6.1 2.3 4.1	
	Deutsch	Gestaltung eigener Berichte (Klassenausflug, eine Klassenaktion, ein Schulereignis) und veröffentlichen dieses Medienprodukt in schulinternen Kontexten (Homepage, Schülerzeitung oder Klassenwand)	4.1	
	Mediencouts/ Youtube-Workshop	Bewusstseins-schaffung für die Beeinflussungsstrategien (unbewusste Steuerung, Werbung, Vermarktung)	5.1, 5.2, 5.4	
	Biologie	Analyse von Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen bei Themen Essverhalten und Sexualerziehung	5.3	
7	Biologie	Auswertung kurzer, biologischer Filmsequenzen Schneiden von Tierstimmen mit Audioprogrammen (z.B. Audacity)	1.2	
	Erdkunde	Nutzung digitaler, interaktiver Globen u. Karten (mit Whiteboard u. PCs/Tablets)	1.2	
	Mathematik	Zins- und Zinseszinsrechnung mithilfe der Tabellenkalkulation Geometrie-Konstruktionen z.B. mit Euklid DynaGeo	1.2	
	Biologie	Arten einer Biozönose (Textverarbeitung/Präsentation)	1.2, 1.4, 4.2	
	Kunst	Videobearbeitung und -erstellung	1.2	
	Deutsch	- Umgang z.B. mit Mindmapping-Programmen - Kriteriengeleitete Bewertung von Medien (TV-Sendung, -film) Reflektion und Bewertung von Inhalten, Intention, Funktion, Gestaltungs- und Wir-	1.2, 4.1 2.3	

		kungsweisen		
	Chemie (auch in 8/9)	- Erstellen digitaler Molekülmodelle mit „Chems sketch“ - Durchführung virtueller Experimente, z.B. auf „Chemie-Interaktiv“ - Auswertung von Messwerten (Diagramme, Titrationskurven)	1.2	
	Ensemble e.V./ Social Network Training	Sensibilisierung für den individuellen Datenschutz, den Schutz der Privatsphäre, die Wirkung von Kommunikation und daraus entstehende Gruppendynamik	1.4, 3.1, 3.2	
	OT/ Workshop „Internet und Medien“	Erarbeitung von zentralen Datenschutzbestimmungen, v.a. Recht am eigenen Bild, Urheberrecht etc.	1.4, 4.4	
	Geschichte	- Virtueller Klosterbesuch, 3D-Stadtmodelle - Quelleninterpretation - Erstellung von Medienprodukten (Präsentation, Blog) - Quellenarbeit (in allen Stufen) - Darstellungen historischer Persönlichkeiten in ihrer Wirkabsicht erkennen, Karikaturen decodieren und verstehen (alle Jahrgangsstufen)	2.1, 1.2 2.3 4.1 4.3 5.2	
8	Chemie	Erstellen digitaler Molekülmodelle mit „Chems sketch“ Durchführung virtueller Experimente, z.B. auf „Chemie-Interaktiv“ Auswertung von Messwerten (Diagramme, Titrationskurven)	1.2	
	Deutsch	Textverarbeitung: Verfassen einer Bewerbung	1.2	
	Physik	- Digitale Aufnahme/Auswertung von Messdaten (Digitale Messwerterfassung) (Diagramme, Trendlinien, ...) - Virtuelle Experimente bspw. zur Elektrizitätslehre	1.2	
	Politik	- Soziale Netzwerke (eigene Daten/Sicherheit) bewerten und reflektieren - Bewertung von Youtube- und TV-Inhalten - Reflektion der Kommunikation in soz. Netzwerken - kriterienorientierte Bewertung v. Medienprodukten/Formaten/Sendungen (TV/Videoportale) - Filter und Prinzipien bei der Weitergabe v. Nachrichten	1.4 2.4 3.2 4.2 5.2, 5.4	
	Kunst, Religion, u.a.	Zielgerichtete Verwendung von Suchmaschinen und zusammenfassende Wiedergabe von Internetseiten, etc.	1.2, 2.1, 2.2	
	Geschichte, Kunst, Religion, Praktische Philosophie	Quellenarbeit, angeleitete Quellenhinterfragung, Glaubwürdigkeit und Wertneutralität von Internetseiten	2.3	
	Kunst	- Vorbereitung/Präsentation eines digitalen Vortrages - Erstellung eines korrekten Quellenverzeichnisses (Präsentation)	4.1 4.3	

	EDV/Stubo	Systematische Einführung in die EDV (v.a. Office-Programme): - Einführung in die Textverarbeitung - Erstellung digitaler Präsentationen - (Einführung in die Tabellenkalkulation) - ...	1.2, 4.1, 4.2, 4.3	
	Mathematik/Physik/Informatik (WP II):	- Einführung in die Tabellenkalkulation (Eingabe v. Daten, Zahlenformate, Funktionen. Formeln SUMME, WENN, SVERWEIS, etc, Erstellung von untersch. Diagrammtypen) - wissenschaftliche Nutzung versch. Werkzeuge (Geometrie-, Modellbildungs- und Planetariumsprogramme) - Erkennen und Nutzen von Algorithmen	1.2, 6.1, 6.2, 6.3 6.1, 6.2, 6.3	
9	Kunst	Digitale Bildbearbeitung (s.o.)	1.2	
	Physik	- Digitale Aufnahme/Auswertung von Messdaten (Digitale Messwerterfassung für SuS) (Diagramme, Trendlinien, ...) - Virtuelle Experimente bspw. zur Elektrizitätslehre	1.2	
	Erdkunde	- Nutzung von Geoinformationssystemen (GIS/WebGIS) - Nutzung von GoogleMaps/Earth zur Untersuchung von Verstädterungsprozessen/MegaCities, etc.; Auswertung v. Satellitenbildern - Erweiterte Nutzung der Tabellenkalkulation (Erstellung verschiedenster Diagrammformen zur Bevölkerungsentwicklung/-verteilung)	1.2	
	Deutsch	Textverarbeitung: Fehler korrigieren und vermeiden (auch dig. Duden)	1.2	
	Biologie	Erstellung von Filmen (Stop-Motion-, mikroskopische Filme) zu biolog. Themen; Nutzung von Online-Analysertools zu Stammbäumen	1.2, 4.1, 4.2	
	Geschichte	Bearbeitung von Karten-/Propagandamaterial, 3D-Modelle	2.1	
	Geschichte, Religion, Praktische Philosophie	Quellenarbeit; Angeleitete Hinterfragung: Glaubwürdigkeit und Wertneutralität von Internetseiten	2.3	
	Geschichte	Überprüfung aktueller politischer Tagesberichterstattung (z.B. „FakeNews“)	3.3	
	Physik	Möglichkeit der Einflussnahme der Massenmedien auf die Meinungsbildung unserer Gesellschaft (Reaktorsicherheit/Endlagerungsproblematik/Energieversorgung in der Zukunft)	3.3	
	Geschichte	- Erstellung von Medienprodukten (Präsentationen, Blog) - Bildbearbeitung, Erstellung v. Hörspielen u. Podcasts	4.1, 4.2	
	Erdkunde	Anfertigung und Vergleich unterschiedlicher Präsentationsformen (Plakat, digit. Präs., ...)	4.1	

	Religion	Meinungsbildung im Zusammenhang mit Sekten, Aberglauben und der Kirche im Nationalsozialismus	5.2	
	Biologie	- Quellenvergleich zum Thema Embryonenschutz - Analyse von Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen bei Themen Essverhalten und Sexualerziehung	5.2 5.3	
	<i>Mathematik/Physik/Informatik (WP II):</i>	- <i>Aufbau, Funktion eines PCs</i> - <i>Computerprogramme als Hilfsmittel</i> - <i>Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen (in Small Basic)</i>	<i>1.1</i> <i>6.1</i> <i>6.2, 6.3</i>	